

文化部《オンラインゲーム管理暫定弁法》全文

中華人民共和国文化部 令第 49 号

2010 年 3 月 17 日に「オンラインゲーム管理暫定弁法」（文化部令第 49 号。以下、「暫定弁法」という。）を採択した。

「暫定弁法」は、2010 年 8 月 1 日をもって施行する予定である。

部 長

2010 年 6 月 3 日

オンラインゲーム管理暫定弁法

第一章 総則

第一条 オンラインゲームの管理を強化し、オンラインゲームの経営秩序を規範し、オンラインゲームの健康的な発展を図るために「全国人民代表大会常務委員会によるインターネット安全の守る決定」と「インターネット情報サービス管理弁法」に基づき、本弁法を立てる。

第二条 オンラインゲームの事業内容には、主に、オンラインゲーム開発製造、オンラインゲームアップロード運営、オンラインゲームのバーチャル貨幣の発行、同バーチャル貨幣の取引サービス等が含まれている。

本弁法のオンラインゲームというのはソフトプログラムと情報データで構成して、インターネット、モバイル情報ネットなど情報ネットを通じて、提供するゲームとサービスを指している。

オンラインゲームアップロード運営というのはユーザシステムや有料システムを通じてユーザにゲームとサービスを提供している経営行為を指している。

オンラインゲームのバーチャル貨幣というのは、オンラインゲームアップロード運営により発行されて、オンラインゲームユーザを使って、割りで直接や間接に購入する貨幣である、ゲームプログラム以外の電磁でサーバに記録されるデータ、特定の数字を単位として、表現されるバーチャル取引手段を指している。

第三条 国务院文化部行政部はオンラインゲームの主管部門であり、県以上の人民政府文化行政部門は責務範囲により、本行政区内のオンラインゲームを監督し、管理する。

第四条 オンラインゲームを経営するのは、憲法、法律、行政法規を遵守し、社会効果と利益、未成年者を優先として、時代と社会発展の思想文化と道德規範を宣伝して、健康に有利であり、適当にゲームをすることを原則として、法律により、オンラインゲームユーザの合法的な權益を守り、人間と社会の全面的な発展を促進することである。

第五条 オンラインゲーム業界協会など社会团体組織は文化行政部門の指導のもとで、法律、行政法規及び章程と業界自律規範により、道德教育を強化し、メンバーの経営活動を指導し監督して、メンバーの合法的な權益を守り、公平競争を促進する。

第二章 経営許可の取得

第六条 オンラインゲームアップロード経営、オンラインゲームのバーチャル貨幣の発行、同バーチャル貨幣の取引サービスのいずれかに従事する場合には下記の条件に適合する上に、「ネット文化経営許可証」を取得しなければならない

- (一) 事業者の名称、住所、組織機関及び定款を有すること。
- (二) 確定されるオンラインゲームの経営範囲を有すること。
- (三) 国の規定に適合する操業人員を有すること。
- (四) 1, 000 万人民币元の登録資本金を下回らないこと。
- (五) 法律、行政法規及び国の関連規定に定める条件に適合すること。

第七条 「ネット文化経営許可証」を申請する場合、省、自治区、直轄市文化行政部門に申請を提出して、省、自治区、直轄市文化行政部門は申請が届く日から、20 日以内、許可を下りるかどうかを決定する。許可を取得する場合、「ネット文化経営許可証」を取得して、しかも社会に公告する、許可を下りない場合、書面で申請する事業者理由を説明する。

「ネット文化経営許可証」の有効期間は、3 年間とされている。

有効期間満了後、続いて従事する場合、有効期間満了前の30日間で、申請を提出しなければならない。

第八条「ネット文化経営許可証」を取得する事業者ネット名の変更、ドメイン名の変更、経営者の変更、住所、資本金、組織構成及び、経営範囲などの変更があれば、変更し始める日から20日間以内、許可証を取得する元機関に変更手続きを提出する。

オンラインゲームに従事する事業者は企業のサイト、製品クライアント、ユーザサービスセンターなど著しい場所で「ネット文化経営許可証」など情報を表示する、実際経営しているドメイン名を申請する情報と一致する。

第三章 オンラインゲームのゲーム内容の審査

第九条 オンラインゲームは下記の内容が含んではいけない：

- (一) 憲法の基本原則と違反する内容
- (二) 国の統一、主権と領土の保全を損なう内容
- (三) 国家の秘密を漏れて、国家の安全と国の榮譽を損なう内容
- (四) 民族の憎しみ、民族の差別を扇動して、民族団結を破壊して、あるいは民族の風習、習慣を侵害する内容
- (五) 邪教、迷信を広く宣伝する内容
- (六) デマを飛ばして、社会秩序を乱して、社会の安定を破壊する内容
- (七) みだらなこと、色情、賭け事、暴力を広く宣伝して、犯罪を教唆する内容
- (八) 他人に侮辱し誹謗して、他人の合法的權益を侵害する内容
- (九) 社会公德に背く内容
- (十) 法律、行政法規と国家规定の禁止のその他の内容

第十条 国务院文化行政部門はオンラインゲーム内容の審査に責任を負って、そして関係専門家を招聘し、オンラインゲームの内容の審査、登録、及び関係あるコンサルティングと事務の仕事を担当する。

オンラインゲームの出版について関係する事前審査認可機関の認可を得た場合には、文化部は、これについて重複審査認可を行わず、そのアップロード運営を行うことを認める。

第十一条 オンラインゲームをアップロードして運営する前に、その内容について国务院文化行政部門の審査認可を経なければならない。

国务院文化行政部門からの許可を取得した後、オンラインゲームを輸入して、インターネットで運営することができる。

内容の審査のために下記の材料を提出しなければならない

- (一) 輸入するオンラインゲーム内容の審査用申告書
- (二) 輸入するオンラインゲーム内容の説明書
- (三) 中、外国語版の版權貿易、あるいは運営代理に関する合意書、著作権の証明書と授權書の写しあるいはコピー
- (四) 申請事業者の《ネット文化経営許可証》と《營業許可証》のコピー
- (五) 内容審査ための必要なほかの書類

第十二条 オンラインゲームの内容の審査用申告書を提出する事業者は、法律によって、独占性授權のオンラインゲームのアップロード運営企業と限定されている。

輸入オンラインゲームの許可を取得する事業者を変更する場合、変更後の経営事業者から本弁法の第十一条により、国务院文化行政部門に改めて申告を提出しなければならない。

輸入許可を取得するオンラインゲームのアップロード運営事業者は運営するサイトで指定される位置及びゲームの目立つところで許可を明示する。

第十三条 国産のオンラインゲームはインターネットを利用して運営し始める日から30日以内、規定に基づいて国务院文化行政部門に記録の手続きをするべきである。

すでに記録に載せた国産のオンラインはその運営のウェブサイトで指定される位置及びゲームの著しい場所で記録番号を明示する。

第十四条 輸入のオンラインゲームの内容に対し、実質の変更がある場合、アップロード運営事業者は変更したい内容を国務院文化行政部門に提出し、国務院文化行政部門の審査を受けなければならない。

国産のオンラインゲーム内容に対し、実質の変更がある場合、アップロード運営事業者は変更し始める日から30日間以内、国務院文化行政部門に提出して、記録される。

オンラインゲーム内容の実質の変更というのは、オンラインゲーム脚本背景、プロット言語、地名設置、任務設計、経済システム、取引システム、生産建築システム、社交システム、対抗機能、人物像、動作表現、チームシステムなど方面についての著しい変更があること。

第十五条 アップロード運営事業者は自己審査制度を制定し、専門の部門を設立し、専門者を雇用し、オンラインゲーム内容と経営行為の合法的に経営するために自己審査と管理をする。

第四章 経営活動

第十六条 オンラインゲームの経営事業者はオンラインゲームの内容、機能及び向ける人によってオンラインゲームのユーザー手引きと警告の説明を制定して、そしてウェブサイトとオンラインゲームの著しい位置で明示する。

未成年者に向けるオンラインゲームについて未成年者は社会公德を違反する行為と犯罪行為のまねを誘発する内容及び恐怖、残酷など未成年者の心身の健康を害する内容を含んではならない。

オンラインゲームの経営事業者は国家规定によって、技術の措置をとって、未成年者は不適応のゲームあるいはゲーム機能を接触するのを禁止して、未成年者のゲームの時間を制限して、未成年者がオンラインゲームに心を奪われることを予防する。

第十七条 オンラインゲーム経営事業者は「ネット文化経営許可証」を持っていない企業にオンラインゲーム運営を授権してはいけない。

第十八条 オンラインゲーム経営事業者は下記の規定を遵守しなければならない

- (一) ユーザーの同意していないと、オンラインゲームで強制対戦の内容を設置してはいけない。
- (二) オンラインゲームの押し広めて、宣伝するとき、本弁法第九条の禁止内容を含んではいけない。
- (三) ランダム選出と偶然の方式で、オンラインユーザーは法定貨幣あるいはバーチャル貨幣の方式でオンラインゲーム製品とサービスを取得するのを誘導してはいけない。

第十九条 オンラインゲーム運営企業はオンラインゲームバーチャル貨幣を発行する場合、下記の規定を遵守しなければならない

- (一) オンラインゲームバーチャル貨幣は自身の提供するオンラインゲーム製品とサービスの範囲で両替する限り、実物とほかの企業の製品とサービスを支払って、購入してはいけない。
- (二) オンラインゲームバーチャル貨幣は悪意でユーザーの前金を占用しないのは目的として発行する。
- (三) オンラインゲームのユーザーの購入記録は保存する。
ユーザーが最後のサービスを受ける日から少なくとも180日保存する。
- (四) オンラインゲームの貨幣の発行の種類、価格、総量などの状況を規定に基づいて省レベルの文化行政部門に報告して記録に載せる。

第二十条 オンラインゲームのバーチャル貨幣の取引サービス企業は下記の通り、遵守しなければならない

- (一) 未成年者にサービスを提供してはいけない。
- (二) 審査と登録していないオンラインゲームの取引サービスを提供してはいけない。
- (三) サービスを提供するとき、ユーザーは有効身分証明書で登録するのを保証し、当該ユーザーの提供する情報と一致する銀行口座とつながる。
- (四) 関係者、政府部門、司法機関の知らせを受け取った後に、協力して取引の方式の合法性を確かめるべきである。
事実の確認を通じて違法取引に属する場合、直ちに措置を取って取引のサービスを停止してそして関連記録を保存するべきである。
- (五) ユーザー間の取引の記録と帳簿を保存して少なくとも180日となる。

第二十一条 オンラインゲームの経営事業者はユーザーに有効な身分の証明書で実名登録するように要求して、

そしてユーザー登録の情報を保存する。

第二十二條 オンラインゲームの経営事業者は運営しているオンラインゲームを停止して、あるいはオンラインゲームの運営権力の移転が発生する場合、60日前、公告するべきである、オンラインゲームのユーザーのまだ使っていないバーチャル貨幣およびまだ効力が失っていないゲームのサービスについて、ユーザーの買ったときの割合で、法定の貨幣であるいはほかの形で返す。

オンラインゲームはサービスの停止、技術故障などオンラインゲーム運営事業者の自身の原因で連続して30日以上回中断すると、終止になると認める。

第二十三條 オンラインゲームの経営事業者はオンラインゲームのユーザーの合法的権益を保障するべきで、そしてウェブサイトの著しい位置にサービス紛糾の処理方式を公表する

国務院文化行政部門は《オンラインゲームサービスフォーマット化協議登録条項》を責任を持って設定する。オンラインゲーム経営事業者とユーザーのサービス協議オンラインゲームサービスフォーマット化協議登録条項》の全部の内容を含むべきで、サービスのその他の条項は《オンラインゲームサービスフォーマット化協議登録条項》と違反してはいけない。

第二十四條 オンラインゲームの経営事業者は法律、法規あるいはサービス協議によって、ユーザーにサービス提供を停止する場合、前もって、ユーザーに知らせて、理由を説明する。

第二十五條 オンラインゲームの経営事業者はオンラインゲームのユーザーは違法情報を公表するのを発見する場合、法律、法規あるいはサービス協議によって、サービスの提供を停止して、関係ある記録を保存して、関係部門に報告する。

第二十六條 オンラインゲームの経営事業者はオンラインゲームユーザーの合法権益を損害する場合、あるいはオンラインゲームユーザーと、紛糾が発生する場合、オンラインゲームユーザーは登録するとき、使った有効身分証明書と一致する個人の有効身分証明書を提示するのが要求できる。

審査して真実で、オンラインゲームのユーザーに証拠を示すように協力するべきである。

実名の登録するユーザーに対して、オンラインゲームの経営事業者は責任を持って法律に基づき、証明を挙げる。双方は論争があって、協議を通じて解決できない場合、法律によって仲裁あるいは人民法院に訴訟を訴える。

第二十七條 いずれの部門は違法のオンラインゲーム経営活動にインターネットで支払いサービスを提供してはいけない。

提供すれば、文化行政部門あるいは文化市場総合法律機関は関係部門に通報して、法律によって処理する。

第二十八條 オンラインゲーム事業者は国の規定によって、技術と管理手段でインターネットの安全情報を保証して、コンピュータウイルスの侵入、攻撃、破壊、重要なデータのバックアップ、ユーザー登録データの保存、運営情報、日誌の情報の保守など情報を含んで、法律によって、国の秘密、ビジネス秘密及びユーザー個人情報を保護する。

第五章 法律責任

第二十九 本弁法の第六條の規定を違法する場合、許可されていないで、勝手にオンラインゲーム運営、オンラインゲームのバーチャル貨幣の発行、あるいはオンラインゲームのバーチャル貨幣の取引などオンラインゲーム活動を経営するのは、県レベル以上の文化行政部門あるいは文化市場総合法律機構は「許可なしで経営取締弁法」によって、処理する。

第三十條 オンラインゲーム事業者は下記のいずれの状況で、県レベルの文化行政部門あるいは文化市場総合法律機構によって改正するのを要求されて、違法収入を没収する。

そして10,000元以上の30,000元以下の罰金を取る。

違法の重い場合、休業し整備し、甚だしきに至っては、《ネット文化経営許可証》を取られる、犯罪の場合、法律によって、刑事責任を追究する。

(一) 本弁法の第九條の禁止のオンラインゲームの製品とサービスを提供すること

(二) 本弁法の第八條の第一項規定に違反すること。

- (三) 本弁法の第十一条の規定に違反して、文化部内容審査部門からのオンライン経営の許可を取っていないオンラインゲーム。
- (四) 本弁法第十二条の第二項の規定を違反して、輸入のオンラインゲームの運営企業の変更の場合、規定によって改めて申告していないこと。
- (五) 本弁法の第十四条第一項の規定を違反して、輸入のオンラインゲームの内容を実質性に変更しても、報告しなくて、審査を受けないこと。

第三十一条 オンラインゲーム経営事業者は本弁法の第十六条、第十七条、第十八条の規定を違反して、県レベルの文化行政部門あるいは文化市場総合法律機構によって改正するのを要求されて、しかも違法収入を没収して、そして10,000元以上の30,000元以下の罰金を取る。

第三十二条 オンラインゲーム経営事業者はオンラインゲームバーチャル貨幣の発行は本弁法の第十九条第一、二項の規定を違反して、県レベルの文化行政部門あるいは文化市場総合法律機構によって改正するのを要求されて、状況によって30,000元以下の罰金を取る。

本弁法の第十九条第三、四項の規定を違反する場合、県レベルの文化行政部門あるいは文化市場総合法律機構によって改正するのを要求されて、状況によって20,000元以下の罰金を取る。

第三十三条 オンラインゲームバーチャル貨幣取引サービス事業者は本弁法第二十条第一項の規定を違反して、県レベルの文化行政部門あるいは文化市場総合法律機構によって改正するのを要求されて、状況によって30,000元以下の罰金を取る。

本規定の第二十条第二、三項の規定を違反して、県レベルの文化行政部門あるいは文化市場総合法律機構によって改正するのを要求されて、状況によって30,000元以下の罰金を取る。

本規定の第二十条第四、五項の規定を違反して、県レベルの文化行政部門あるいは文化市場総合法律機構によって改正するのを要求されて、状況によって20,000元以下の罰金を取る。

第三十四条 オンラインゲーム経営事業者は本弁法第十三条第一項、第十四条第二項、第十五条、第二十一条、第二十二条、第二十三条第二項規定を違反する場合、県レベルの文化行政部門あるいは文化市場総合法律機構によって改正するのを要求されて、状況によって20,000元以下の罰金を取る。

第三十五条 オンラインゲーム経営事業者は本弁法第十三条第一項、第十四条第二項、第十五条、第八条第二項、第十二条第三項、第十三条第二項、第二十三条第一項、第二十五条規定を違反する場合、県レベルの文化行政部門あるいは文化市場総合法律機構によって改正するのを要求されて、状況によって10,000元以下の罰金を取る。

第六章 付則

第三十六条 本弁法で称する市場総合法律機構というのは、国の関係法律、法定、規程の規程により、集中して文化領域行政処理権及び関係監督検査権、行政強制権などを実行する行政部門。

第三十七条 文化行政部門あるいは市場総合法律機構は違法経営活動を処理し、違法経営の企業の登記する区現地と実施経営する現地の規程により管理する、企業の登記する区域と実施経営する区域は確定していない場合、違法経営活動のサイトの情報サービス許可地あるいは登録区域で、管理する、許可なしあるいは登録なしの場合、サーバーの属する区域で管理する。

サーバーは海外に設定する場合、違法行為は発生した区域で管理する。

第三十八条 オンラインゲームのサイトで出版する前の審査及び海外著作権の授権のオンラインゲーム作品の審査について「中央編弁文化部、広電総局、新聞出版総署（“三定”規定）のアニメ、オンラインゲームと文化市場総合法律の部分条文の解釈」（中央編弁発（2009）35号）の規定により、関係部門は行う。

第三十九条 本弁法は2010年8月1日より施行となる。